GUÍA DIDÁCTICA

El nacimiento de una isla





Guía didáctica

¿QUÉ ES innov@ARTS?

Es un proyecto de innovación educativa impulsado por la Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa que agrupa siete modalidades de programas donde confluyen la innovación, la inclusión, las lenguas y las artes, con el fin de promover experiencias educativas y creativas a través de la música, la danza, las tradiciones, el cine, la radio, el teatro y las artes plásticas y visuales.

innov@ARTS promueve el desarrollo de la expresión artística y la creatividad en los centros educativos, dado que las artes potencian vías de transformación educativa que mejoran la adquisición de competencias, aportan elementos emocionales y favorecen aprendizajes interdisciplinarios que a atienen a la diversidad y fomentan la inclusión.

¿QUÉ ES innov@plàstica?

Es un programa educativo que impulsa el desarrollo de la creatividad artística desde la perspectiva plástica y visual.

innov@plàstica permite, además, poner en contacto el alumnado y el profesorado con otras entidades colaboradoras, como por ejemplo, ayuntamientos, artistas o colectivos de artistas, asociaciones culturales, el CMCV, entre otros.

innov@plàstica es uno de los siete programas que forman el proyecto innov@ARTS, impulsados por la Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa donde confluyen la innovación, la inclusión, las lenguas y las artes.

Guía didáctica


GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura,
Universidades y Empleo

INNOV@
plástica




EL NACIMIENTO DE UNA ISLA

Atlas de futuros (lugares) posibles | Estelle Jullian



Figura 1. National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA). (1963). Surtsey eruption 2 [Fotografía]. En Wikimedia.

Im_01 Una erupción surtseyana es un tipo de erupción volcánica que tiene lugar en aguas poco profundas, mares o lagos. Lleva el nombre en honor a la isla de Surtsey que se encuentra en la costa sur de Islandia que se formó tras la erupción del volcán Surtsey en 1963.

A | INTRODUCCIÓN

1. La guía: partes y recomendaciones de uso

La presente guía didáctica plantea la relación entre el arte y la educación ambiental desde un enfoque innovador tomando como base la ecología, la crisis medioambiental y el desarrollo sostenible.

Se presenta el marco teórico que resume la propuesta artística y su proceso, así como su relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), incluyendo también los referentes teóricos que respaldan la propuesta.

En la parte práctica de la guía, se estructura el proyecto creativo en tres fases: reflexión e investigación, experimentación y creación, y finalmente exposición y difusión del proyecto.

Se incluyen recomendaciones y orientaciones metodológicas para aplicar la propuesta en el aula, detallando las competencias clave a desarrollar. Se cierra la guía con referencias que incluyen la trayectoria de la artista autora, la bibliografía y webgrafía consultada, así como otras fuentes referenciales, recursos y materiales didácticos utilizados durante la creación de la guía.

Para la activación del proceso se proponen diferentes estrategias dependiendo de las diferentes etapas.

Para explorar el marco teórico se detallan dinámicas grupales diseñadas para trabajar este contenido de manera participativa formulando preguntas, interrogando referentes, y estableciendo el marco teórico y los diferentes conceptos de las temáticas asociadas.

En el caso de las actividades de investigación y de reflexión, se proporcionan las temáticas (geología, medioambiente, geografía, literatura, audiovisual, entre otros aspectos), las preguntas clave y los temas fundamentales a tratar, dejando que el profesorado las complemente y las adapte a las necesidades del currículo y del alumnado. Con ellas se explorará, entre otros, el proceso de formación de las islas, desde la acción de las placas tectónicas hasta la explosión creativa de los volcanes. Se traza un inventario de las islas del mundo y de España, y convoca una exploración de lugares enigmáticos y exóticos en cuentos, libros infantiles y atlas. También se abordarán problemáticas medioambientales actuales ofreciendo una mirada

crítica y reflexiva sobre la interacción entre el ser humano y su entorno.

A raíz de esos nuevos conocimientos adquiridos, la siguiente fase se presenta entonces como una etapa de experimentación y de creación hacia la confección de un atlas de posibles. Un atlas de geografías inventadas, a través de dibujos, mapas imaginarios pero también un atlas de lugares deseados, con sus reglas, plantas, animales. Lugares que ofrecen la oportunidad de pensar en que son, el bien común, las interdependencias, la diversidad, entre otros. Y por cierto, ¿qué es un refugio climático? En esta fase las actividades siguen pautas detalladas donde cada paso es importante. Para ello, para cada actividad se presentan los objetivos, la descripción, los materiales necesarios, el tiempo estimado de desarrollo e instrucciones paso a paso.

Finalmente la fase de difusión explica cómo generar, por una parte el atlas digital que permitirá compartir las diferentes experiencias entre las diferentes clases y centros que han participado en el proyecto. Por otra parte se explica cómo instalar espacialmente las creaciones para la presentación pública o para la exposición en instalaciones que tengan continuidad.

Respecto a los medios necesarios para el desarrollo de las diferentes actividades, se ha procurado un uso de recursos mínimos y una descripción de materiales variados, para permitir que esta guía se pueda utilizar en cualquier centro que lo desee independientemente de los medios de que disponga.

2. Una guía didáctica innovadora: Arte y educación ambiental

La guía "El nacimiento de una isla" presenta una propuesta didáctica innovadora que fusiona la expresión artística con el desarrollo sostenible, la ecología y la crisis medioambiental, con el objetivo de promover la conciencia y acción a favor del medioambiente en el ámbito educativo. Esta guía adopta un enfoque interdisciplinar que utiliza la metodología del diseño investigativo para planificar y estructurar el proceso educativo, integrando campos artísticos y científicos, experimentando e investigando de manera ficcional.

A través de metodologías participativas e inventivas, se impulsan diversas técnicas de artes plásticas de forma transversal, fomentando la participación activa, la creatividad y el aprendizaje inclusivo tanto

para el profesorado como para el alumnado en la educación primaria y especial. La capacidad innovadora de esta propuesta radica en su habilidad para integrar de manera creativa y original diferentes disciplinas en torno a un proyecto artístico, promoviendo la sensibilidad cultural, la apreciación estética y la expresión emocional para contribuir al desarrollo integral del alumnado.

La integración del arte y la educación ambiental en la enseñanza primaria y especial es fundamental para sensibilizar a las nuevas generaciones sobre la importancia de la ecología, la crisis medioambiental y el desarrollo sostenible desde temprana edad. A través del arte, se potencia la sensibilización emocional, la exploración de problemáticas medioambientales, la estimulación de la creatividad y el pensamiento crítico, así como la promoción de la participación y el activismo en defensa del medio ambiente.

El arte activa la dimensión simbólica, esencial para concienciar sobre el cambio climático, transmitiendo mensajes, valores e ideas a través de asociaciones culturales, emocionales o personales. Esta dimensión simbólica conecta a nivel personal, emocional y cultural, motivando cambios de actitud y comportamiento frente al cambio climático al despertar emociones, valores y reflexiones clave para impulsar la acción individual y colectiva.

En conclusión, la integración del arte en la educación ambiental representa una vía creativa y significativa para sensibilizar, educar y movilizar a las personas en la protección del medio ambiente desde edades tempranas, enriqueciendo la experiencia educativa y fomentando un futuro más sostenible.

3. Objetivos de la guía

- Promover la creatividad a través del arte utilizando técnicas de artes plásticas para que el alumnado exprese sus ideas y reflexiones sobre las islas, creando un atlas de geografías inventadas y lugares deseados.
- Adaptar el aprendizaje a diversas capacidades asegurando que el proceso educativo sea inclusivo y adaptable a las diferentes capacidades y contextos de los estudiantes, permitiendo una participación activa de todos.
- Crear un espacio de colaboración y descubrimiento fomentando un ambiente de trabajo colaborativo.

- Fomentar la conciencia ambiental sensibilizando al alumnado sobre la biodiversidad de las islas, los fenómenos naturales que las afectan y el impacto de la actividad humana en su conservación.
- Desarrollar habilidades de investigación y acción implementando un enfoque de diseño investigativo que permita a los estudiantes formular preguntas, investigar y llevar a cabo acciones creativas basadas en sus descubrimientos.
- Fomentar la curiosidad y la imaginación estimulando la curiosidad del alumnado sobre el concepto de isla, invitándolos a explorar preguntas abiertas que despierten su imaginación y creatividad.
- Desarrollar el pensamiento crítico promoviendo el análisis crítico sobre la relación entre el ser humano y su entorno, abordando problemáticas medioambientales actuales y la importancia de la sostenibilidad.
- Integrar conocimientos interdisciplinarios facilitando la conexión entre diversas áreas del conocimiento, como geología, geografía, filosofía, arte y ciencias ambientales, para ofrecer una comprensión holística del tema de las islas.
- Explorar la formación de islas investigando los procesos geológicos que dan origen a las islas, diferenciando entre islas continentales y volcánicas, y comprender los factores que influyen en su formación.
- Reflexionar sobre el simbolismo de la isla analizando el simbolismo de la isla en la cultura y la literatura, y cómo este puede ser utilizado como una metáfora para explorar nuevos horizontes y futuros deseados.

4. Competencias clave

1. **Competencia en comunicación lingüística:**

   – El alumnado participa en actividades que fomentan la expresión oral y escrita, como la formulación de preguntas, la narración de historias sobre la formación de las islas, y la redacción de

descripciones de los paisajes imaginarios incluidos en el atlas de posibles.

- Se le invita a participar en discusiones en grupo para compartir y debatir ideas, lo que promueve el desarrollo de habilidades comunicativas y la capacidad de argumentar y justificar puntos de vista.

2. **Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería:**

   - El alumnado aplica conceptos matemáticos en la elaboración de planos, cálculos de proporciones y escalas en las representaciones de las islas.
   - Se les anima a utilizar herramientas tecnológicas y recursos científicos para la investigación, el análisis de datos y la presentación de resultados, lo que fortalece su competencia en ciencia y tecnología.

3. **Competencia digital:**

   - Se fomenta el uso de recursos digitales para la investigación, la recolección de datos, el acceso a información actualizada sobre fenómenos naturales y la creación de contenidos para el atlas de posibles en formato digital.

4. **Competencia personal, social y de aprender a aprender:**

   - Se promueve el desarrollo de habilidades de investigación, experimentación y descubrimiento autónomo, fomentando la capacidad de buscar información, analizarla y sistematizarla para la construcción del conocimiento.
   - El alumnado aprende a identificar fuentes de información pertinentes, a formular preguntas de investigación y a estructurar procesos de aprendizaje autónomo basados en la autoevaluación y la toma de decisiones.

5. **Competencia ciudadana:**

   - Se aborda la relación entre el ser humano y su entorno natural, promoviendo la comprensión de la importancia de la conservación del medio ambiente y

la adopción de comportamientos responsables hacia la naturaleza.

- Se fomenta el diálogo y la reflexión sobre cuestiones relacionadas con la sostenibilidad, el respeto por la biodiversidad y la interacción armónica entre la sociedad y el entorno natural.

6. **Competencia en conciencia y expresiones culturales:**

    - El alumnado explora manifestaciones culturales relacionadas con las islas, como la literatura insular, la pintura de paisajes marinos, fomentando la apreciación y valoración de la diversidad cultural y ambiental asociada a la creación artística.

B | MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico de la propuesta artística

En noviembre 2023, de una erupción volcánica, nació en la costa de Iwoto, en Japón, la isla más joven del planeta tierra.

En 1997, el oceanógrafo estadounidense Charles Moore descubrió la primera isla basura en el Pacífico Norte.

¿Qué o a quién te llevarías a una isla? ¿Habrá un tesoro escondido en esta islas? ¡Si fuera rico me compraría una isla! ¿Existen las islas desiertas?

La idea de isla es un potente activador del imaginario común, tanto refugio tanto territorio inexplorado. Tentaciones, aventuras, oportunidades, aislamiento, terror, la literatura y el cine abundan en referencias insulares. ¿Qué nos ofrece este imaginario colectivo para desplegar nuevos paisajes posibles donde la ecología, la crisis medioambiental, el desarrollo sostenible, las artes y la educación entrelazan conocimientos y creatividad?

En este sentido, este proyecto quiere explorar la fascinante figura de la isla como herramienta de reflexión, de análisis y de acción sobre nuestro presente y nuestros futuros deseados indagando en interrogantes que despiertan la mente y la imaginación. ¿Qué simboliza la isla en nuestra percepción cotidiana? ¿Qué reflexiones nos inspira la idea de una isla desierta o inexplorada? Cada pregunta que

genera esta propuesta abre una puerta hacia nuevas perspectivas apelando a una multitud de campos de conocimientos como la geología, la geografía, la filosofía, el arte, ciencia ambiental, etc.



Figura 2. Autor desconocido. Ilustración Insel Utopía. En [Wikimedia Commons](). Dominio público (CC0).

Im_02 Grabado extraído del libro "Utopía" donde Tomás Moro imagina en 1516 una comunidad ficticia basada en los ideales filosóficos y políticos del mundo clásico y el cristianismo. Esta creación intelectual es presentada mediante la narración y descripción realizada por un explorador, llamado Raphael Hythlodaeus (Hithloday en la traducción inglesa, Hitlodeo en la castellana), al regresar a la sociedad europea. Utopía es una comunidad pacífica, que establece la propiedad común de los bienes, en contraste con el sistema de propiedad privada y la relación conflictiva entre las sociedades europeas contemporáneas a Moro.

El simbolismo intrínseco al nacimiento de una isla se erige como metáfora de un mundo nuevo, pero también de un mundo en constante evolución, cargado de nuevos horizontes por explorar y posibilidades latentes. Entre la Isla Utopía de Tómas Moro y a través de la lente de "la utopía no es una isla", se desafía la noción de perfección y se invita a sondear las complejidades de la aspiración por un mundo ideal.

La idea de isla (y por extensión de archipiélago) nos invita a contemplar un mundo en constante evolución, donde la separación y la distancia pueden ofrecer una nueva perspectiva. Como expresa Albert Camus en su obra "El verano", la necesidad de separarse, aunque sea momentáneamente, del bullicio del mundo puede brindarnos una mayor claridad para servir a la humanidad desde una posición más distante.

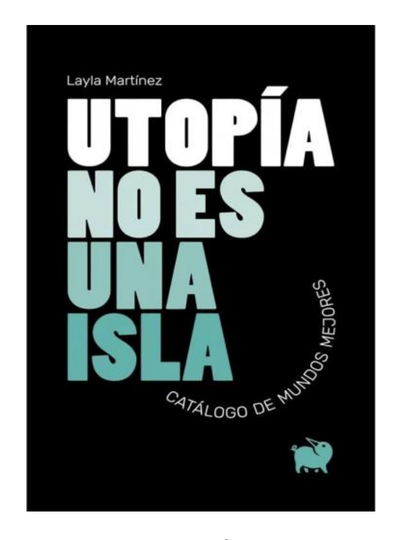


Figura 3. Virus Editorial. (s.f.). Portada de "Utopía no es una isla" de Layla Martínez. Recuperada de [Virus Editorial](#).

Im_03 Portada del ensayo de Layla Martínez que recuerda que, "ante otros futuros aparentemente cegados, muchos y muchas decidieron transformar el mañana. Desde la obra de Tomás Moro a las sociedades piratas, desde las primeras comunas a la ciencia ficción soviética, desde el panafricanismo al ecosocialismo. Fracasos gloriosos y victorias amargas. Sí hay futuro, y tenemos que escribirlo."

En la actualidad, la representación del futuro en la cultura popular ha estado dominada por distopías que reflejan nuestras ansiedades y temores colectivos en la posmodernidad. Esta tendencia, como señala "Utopía no es una isla", nos ha llevado a perder la capacidad de imaginar futuros mejores y ha alimentado un sentimiento generalizado de miedo y ansiedad hacia lo que está por venir.

Sin embargo, Édouard Glissant propone una mirada alternativa a través del concepto de archipiélago, donde la diversidad y las relaciones entre diferentes identidades culturales se convierten en el nuevo paradigma. Esta visión dinámica desafía la idea de encasillarnos en identidades fijas, promoviendo un proceso de intercambio constante y evolución cultural.

En medio de esta reflexión, "el espíritu de la isla" evocado por Christina Gerhart en su atlas de las futuras islas sumergidas" nos recuerda que "ciertas sociedades surgen cuando a los individuos no les queda otro remedio que aprender a convivir con sus vecinos porque, literalmente, no tienen otro lugar a donde ir."

En definitiva, estas ideas nos llevan a cuestionar la forma en que concebimos el futuro, invitándonos a explorar nuevas narrativas, relaciones y posibilidades a través del arte, la creatividad y la interacción entre seres vivos en un mundo en constante cambio.





i

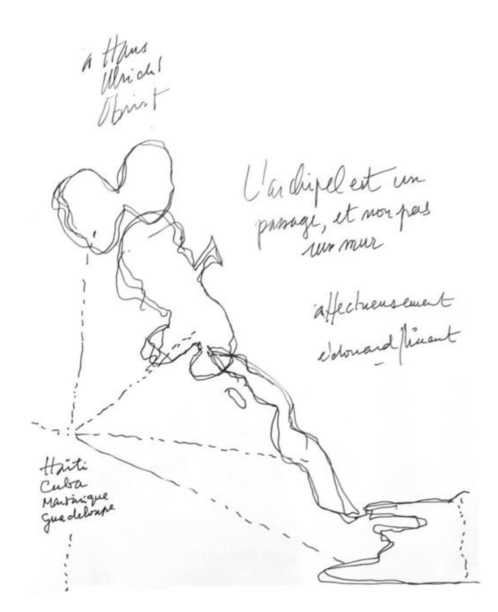


Figura 4. Glissant, É. (s.f.). L'archipel est un passage et non pas un mur [Dibujo]. En [ResearchGate](). Licencia CC BY-SA.

Im_04 Edouard Glissant fue un escritor, poeta y ensayista nacido en Martinica. Su idea de archipiélago se refiere a más que solo un grupo de islas en el mar. Para él, el archipiélago es un concepto que simboliza la diversidad cultural y la interconexión entre diferentes pueblos y culturas. Imagina el mundo como un gran archipiélago donde cada isla, es decir, cada cultura, es única y tiene su propia belleza, pero al mismo tiempo está conectada con las demás islas.



Figura 5. Rosenthal, J. (1945). Raising the Flag on Iwo Jima [Fotografía]. En [Wikipedia]().

A pesar de la riqueza de la propuesta, es crucial tener en cuenta que existen otros temas sensibles en torno a la idea de isla como la industria turística, el colonialismo, la ocupación militar etc. que no se abordan directamente en la guía, pero que son importantes de citar y que podrían ser hilos de los cuales tirar en el desarrollo de ciertas actividades.

Finalmente, en esta travesía educativa, donde el arte se entrelaza con el conocimiento y la conciencia ambiental, se invita al profesorado y al alumnado a sumergirse colectivamente en un viaje emocionante de descubrimiento y creación, en el cual las fronteras entre la imaginación y la realidad se desdibujan, creando un espacio fértil para pensar futuros posibles.



Figura 6. Symbol Systems. (s.f.). El mapa vectorial detallado de las Islas Canarias con contactos de navegación [Vector]. En iStock.

2.Relación de la propuesta con los ODS

La propuesta "El nacimiento de una isla: Atlas de futuros (lugares) posibles" se relaciona directamente con la selección de Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) debido a su enfoque en aspectos clave que abordan varios de los ODS específicos:

- **ODS 11 - Ciudades y comunidades sostenibles**: A través de la reflexión sobre el impacto de la acción humana en el medioambiente, la propuesta fomenta la conciencia sobre la importancia de promover entornos sostenibles y comunidades responsables con su entorno.
- **ODS 12 - Producción y consumo responsables**: La propuesta aborda la necesidad de adoptar prácticas de producción y consumo responsables, destacando la relevancia de la sostenibilidad en las decisiones que afectan al medio ambiente.
- **ODS 13 - Acción por el clima**: Al explorar fenómenos naturales, como el nacimiento de islas y su relación con la geología y la ecología, la propuesta promueve la reflexión sobre la acción necesaria para hacer frente al cambio climático y sus impactos.
- **ODS 6 - Agua limpia y saneamiento**: Mediante el estudio de la importancia de la biodiversidad en las islas y la comprensión de los factores que contribuyen a la formación geológica, se aborda la relevancia del acceso a agua limpia y saneamiento en los ecosistemas insulares.
- **ODS 7 - Energía asequible y no contaminante**: La propuesta ofrece una oportunidad para reflexionar sobre el

uso de energías sostenibles y no contaminantes, relacionando conceptos de energía y recursos naturales con la sostenibilidad ambiental.

- **ODS 14 - Vida submarina**: La exploración de temas como islas de plástico y la conservación del medio ambiente marino brinda una perspectiva sobre la importancia de proteger la vida submarina y los ecosistemas marinos.
- **ODS 15 - Vida en ecosistemas terrestres**: Al tratar la formación de islas y la interacción entre el ser humano y el entorno, se promueve la comprensión de la importancia de preservar la biodiversidad y los ecosistemas terrestres para un desarrollo sostenible.

3. Etapas del proceso y síntesis de las diferentes fases

Marco teórico	
Dinámicas grupales diseñadas para explorar y trabajar de manera participativa el concepto de isla.	**B | 4.1 Simbolismo de la isla** Generar una lluvia de ideas sobre la idea de islas.
	B | 4.2 Explorando el Imaginario Insular Reflexionar y profundizar sobre la idea de islas imaginarias.
	B | 4.3 Isla de bolsillo Transmitir la idea de convivencia y coexistencia de individualidades. Analizar una cita y materializar un archipiélago simbólico.

Reflexión / investigación	
Temáticas fundamentales y preguntas claves a investigar, tratar y a adaptar por el profesorado al currículo y al tipo de alumnado.	**C | 1.1 Geología** Formación geológica de las islas / Tipos de islas (volcánicas, coralinas, tectónicas, etc.)/ Placas tectónicas / Erupción volcánica / Movimiento de los sedimentos.
	C | 1.2 Geografía La representación cartográfica / Los diferentes océanos y mares, los polos / Islas y continentes / Vocabulario geográfico relacionado con las islas / Atlas.
	C | 1.3 Ciencias ambientales Importancia de la biodiversidad en las islas / Impacto de la subida del nivel del mar / Fenómenos naturales que afectan a las islas, como volcanes o tsunamis / Papel de las islas en la conservación del medio ambiente y la sostenibilidad / Problemáticas como las islas de plástico y su impacto en los mares y océanos.
	C | 1.4 Literatura Propuestas de lecturas.
Experimentación / creación	
Actividades pautadas de trabajo formal y creativo.	**C | 2.1 Fotografiar charcos** Registrar fotográficamente charcos de agua y generar patrones para el dibujo de las islas.
	C | 2.2 Isla y lago, analogía visual Dibujar el contorno, la superficie de las futuras islas.

	C | 2.3 Pensar, imaginar una isla Crear el mapa y de las islas pensando en la toponimia, la ubicación, la topografía y el clima, la botánica, los habitantes, la historia de cada una.
	C | 2.4 Aventuras isleñas Generar narrativas y paisajes para cada isla en función de sus características.
	C | 2.5 Islas flotantes Escalar las islas a una tamaño mayor y crear el patrones de las islas de la instalación espacial.
	C | 2.6 Islas refugios Materializar las islas para la instalación en el patio.
Exposición / difusión	
Acciones de difusión del proyecto.	**C | 3.1 Atlas virtual digital** Subir los materiales gráficos del proceso a una página web para generar un compendio, un atlas de todas las islas creadas por los centros y clases participantes al proceso.
	C | 3.2 Instalación Instalación espacial.
	C | 3.3 Exposición pública Organización del encuentro y pautas para la presentación pública del proceso.

4. Actividades para trabajar el contenido del marco teórico

En estas actividades, vamos a:

- Explorar el simbolismo de la isla y adentrarnos en el mundo de las posibilidades sobre lo que una isla puede representar en nuestra imaginación y en nuestra vida.
- Reflexionar sobre el concepto de isla en nuestra imaginación colectiva, abordando las aventuras, oportunidades y temores asociados con las islas.
- Reflexionar sobre la idea de una isla desierta o inexplorada y qué nos inspira, así como la isla como metáfora de un mundo nuevo y en constante evolución.
- Plantear desafíos sobre la noción de perfección, explorando las complejidades de un mundo ideal y reflexionando sobre la relación entre la imagen de la isla y la ecología, la crisis medioambiental y el desarrollo sostenible.
- Reflexionar sobre estos temas como grupo, como un conjunto de individualidades en relación, similar a un archipiélago donde cada uno aporta sus propias características.

4.1. Primera parte - Simbolismo de la isla

Actividad para grupo grande. Lluvia de ideas

Objetivos de la actividad:

- Introducir la temática del proceso global
- Fomentar la expresión de ideas y emociones a través de la reflexión sobre el simbolismo de una isla.
- Promover el trabajo en equipo y la escucha activa

Descripción de la actividad:

- Compartir ideas sobre qué les viene a la mente al pensar en una isla (cómo es, quién vive allí, qué se puede hacer, etc.).

- Reflexionar juntos sobre qué harían si se encontraran en una isla desierta y explorar por qué sería especial.
- Discutir en conjunto si creen que todos tendrían la misma idea de una isla perfecta o si cada niño tendría una diferente, y por qué.

Materiales necesarios:

- Pizarra
- Tarjetas / cartulinas

Tiempo estimado:

Entre 30 y 45 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Introducir la actividad de forma animada y hacer las preguntas de manera accesible para toda la clase.
2. Ayudarles a visualizar y desarrollar sus ideas con ejemplos concretos o preguntas orientadoras como:
   - ¿Qué os viene a la mente al pensar en una isla?
   - ¿Qué reflexiones nos inspira la idea de una isla desierta o inexplorada?
   - ¿Qué representa para ti la idea de un mundo ideal o una isla perfecta?
   - ¿Cómo imaginas que sería ese lugar ideal?
   - ¿Crees que una isla perfecta sería igual para todas las personas, o cada persona tendría su propia versión de lo que es ideal?
   - ¿Por qué?
3. Apuntar las respuestas y las palabras claves en tarjetas/cartulinas expuestas en la pizarra. Se puede juntar/clasificar las palabras por conceptos, campos de conocimiento (geografía, botánica, etc.).
4. Llevar a cabo una discusión final en conjunto, resaltando la diversidad de ideas y fomentando el respeto por las opiniones diferentes.

5. Registrar el resultado con una foto del conjunto de las tarjetas y conservarlas como recursos que se puedan utilizar en el resto del proceso.

4.2. Segunda parte - Explorando el Imaginario Insular

Trabajo en grupos pequeños de entre 4 y 6 personas. Reflexión.

Objetivos de la actividad:

- Estimular la reflexión del alumnado al imaginar y describir una isla imaginaria.
- Fomentar la exploración de diferentes perspectivas sobre las islas y sus significados.

Descripción de la actividad:

- El estudiantado formará grupos pequeños de entre 4 y 6 personas para describir y compartir su propia isla imaginaria.
- A través de una serie de preguntas, reflexionarán sobre las características, oportunidades, aventuras, miedos asociados, vida silvestre, impactos ambientales y aspectos diversos de una isla.
- Compartirán en grupos pequeños y luego en clase las descripciones de sus islas imaginarias, explicando por qué son especiales para ellos.

Materiales necesarios:

- Una cartulina por grupo para tomar notas o dibujar ideas.

Tiempo estimado:

Entre 45 y 60 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Introducir la actividad y explicar que los grupos participantes crearán y compartirán sus propias islas imaginarias en grupos pequeños de manera escrita.
2. Guiar a los grupos a través de las diferentes preguntas planteadas, invitándolos a reflexionar y discutir en sus grupos. Preguntas orientadoras.

   - ¿Qué elementos tendría su isla imaginaria?
   - ¿Qué oportunidades ofrece una isla?
   - ¿Qué aventuras podríamos vivir en una isla?
   - ¿Qué ejemplos de la naturaleza y la vida silvestre están asociadas comúnmente con las islas?
   - ¿Cómo sería el clima y el paisaje?
   - ¿Qué podría afectar a la isla?
   - ¿Cuáles son los miedos, temores asociados con las islas?

3. Al finalizar, cada grupo compartirá la descripción de su isla imaginaria con el resto de la clase, destacando las razones por las que consideran que es especial. Se conservarán esas primeras ideas de cada uno de los grupos para ser utilizadas en una próxima actividad.

4. Fomentar la escucha activa y el intercambio de ideas entre participantes durante las presentaciones.

4.3. Tercera parte - Isla de bolsillo

Trabajo grupal e individual.

Objetivos de la actividad:

- Reflexionar sobre el significado de la cita de William Shakespeare.
- Estimular la creatividad al dibujar y representar una isla que cabe en un bolsillo como símbolo del tesoro interior de cada alumno/a.
- Transmitir la idea de convivencia y coexistencia de individualidades a través de la metáfora del archipiélago.

Descripción de la actividad:

- Los niños y las niñas leerán la cita de William Shakespeare en voz alta y discutirán su significado en un contexto de reflexión grupal.
- Desarrollarán la representación de una isla que cabe en un bolsillo utilizando cartulina negra, simbolizando el tesoro interior de cada individuo, y la colocarán en la mesa como

un recordatorio de la convivencia y coexistencia de las individualidades en la clase, transformando el aula en un "archipiélago".

Materiales necesarios:

- Cartulina negra
- Tijeras
- Celo doble cara

Tiempo estimado:

Entre 45 y 60 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Introducir la actividad mediante la lectura de la cita de William Shakespeare y promover una discusión abierta sobre su significado, haciendo hincapié en el valor de los tesoros interiores.

   "Creo que se llevará esta isla en el bolsillo y se la regalará a su hijo cual si fuera una manzana. Y sembrando pepitas en el mar, producirá nuevas islas." William Shakespeare del libro la Tempesta.

   Shakespeare, un famoso escritor, escribió una frase sobre llevar esa isla en el bolsillo y regalarla a nuestros hijos, como si fuera una manzana. ¿Qué significa esto?

   Cuando Shakespeare habla de llevar la isla en el bolsillo, no se refiere a una isla real, sino a la idea de guardar algo especial y valioso, como un tesoro, en un lugar seguro. Es como cuando tenemos algo muy importante, algo que nos hace sentir felices o nos trae buenos recuerdos, y queremos cuidarlo mucho.

   Después, Shakespeare habla de sembrar pepitas en el mar para producir nuevas islas. Esto significa que, al igual que las semillas que plantamos en la tierra para que crezcan nuevas plantas, él nos sugiere que podemos hacer que nuevas cosas asombrosas surjan en nuestras vidas.

   Entonces, la cita nos muestra que podemos encontrar tesoros y cosas especiales en nuestro interior, como ideas, sueños y deseos, y también que podemos hacer crecer cosas nuevas y emocionantes, al igual que las islas en el mar. Es como decir

que siempre podemos descubrir y crear cosas maravillosas si creemos en nosotros mismos y en nuestras posibilidades.

2. Invitar a cada niño y niña a dibujar, recortar una isla en miniatura (que entre en un bolsillo) utilizando cartulina negra, fomentando la reflexión sobre lo que consideran valioso en su interior, como personas únicas y especiales.
3. Colocar las islas de bolsillo en la mesa, creando un escenario visual que simboliza la diversidad de tesoros interiores y la convivencia de individualidades en el aula, convirtiendo la clase en un archipiélago metafórico.
4. Fomentar la reflexión individual y colectiva sobre la representación creada, promoviendo un ambiente de respeto y valoración mutua.
5. Las pequeñas islas se quedarán pegadas en cada mesa a lo largo de todo el proceso.

C | MARCO PRÁCTICO. ESTRUCTURA DEL PROYECTO CREATIVO

1. Fase 1 | Reflexión / investigación

Esta fase de investigación es crucial para fomentar la curiosidad, el descubrimiento y el aprendizaje activo del alumnado. En esta etapa, se han seleccionado temáticas como la geología, ciencias ambientales, geografía y literatura, que servirán de base para explorar diferentes aspectos relacionados con el proyecto artístico.

Las preguntas claves propuestas son herramientas para guiar la investigación y la reflexión según los temas fundamentales a tratar pero se pueden añadir más, sustituir, etc. Aquí el profesorado se puede apropiar de la propuesta y proponer las actividades y los recursos didácticos más adaptados a su grupo.

No es necesario desarrollar todas las temáticas propuestas, ni seguir un orden cronológico estricto. Se pueden elegir en función del nivel educativo, del currículo y los intereses específicos del alumnado,

permitiendo así adaptar la investigación a las necesidades y capacidades de los estudiantes, fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje.

1.1. Investigación. Geología

Temáticas:

- Formación geológica de las islas
- Tipos de islas (volcánicas, coralinas, tectónicas, etc.)
- Placas tectónicas
- Erupción volcánica
- Movimiento de los sedimentos

Preguntas clave:

- ¿Cómo se forman las islas?
- ¿Cuáles son las diferencias entre una isla continental y una isla de origen volcánico?
- ¿Qué factores geológicos contribuyen a la creación de islas?

Propuesta de recursos:

Nacimiento de la isla en Japón: enlace

1.2. Investigación. Geografía

Temáticas:

- La representación cartográfica.
- Los diferentes océanos y mares, los polos.
- Islas y continentes.
- Vocabulario geográfico relacionado con las islas.
- Mitología griega.

Preguntas clave:

- ¿Cuántas islas hay en el mundo? ¿Y en España?

- ¿Cuáles son las islas españolas?
- ¿Cuál es la isla más pequeña, la más grande?
- ¿Cuál es la diferencia entre una isla en un continente?
- ¿Qué es un atlas? ¿De dónde viene la palabra Atlas?
- ¿Conoces esas palabras? isla, islote, archipiélago, península, atolón, arrecife, mar, golfo, océano, estuario, ensenada, costa, volcán, puerto, laguna, acantilado, faro, canal, ecosistema, vegetación, fauna, delta, insular, volcánico, oceánico, costero, marino, remoto, flotante, artificial, militar, conquistada, habitar, navegar, anclar, avistar, colonizar, zarpar, explorar, desembarcar, anidar, fondear, localizar…

1.3. Investigación. Ciencias ambientales

Temáticas:

- Importancia de la biodiversidad en las islas.
- Impacto de la subida del nivel del mar
- Fenómenos naturales que afectan a las islas, como volcanes o tsunamis.
- Papel de las islas en la conservación del medio ambiente y la sostenibilidad.
- Problemáticas como las islas de plástico y su impacto en los mares y océanos.

Preguntas clave:

- ¿Cuál es la importancia de la biodiversidad en las islas?
- ¿Qué fenómenos naturales pueden afectar a las islas, como volcanes o tsunamis?
- ¿Qué papel juegan las islas en la conservación del medio ambiente y la sostenibilidad?
- ¿Que es una isla para un ave migratoria?
- ¿Puede desaparecer una isla?
- ¿Por qué?

- ¿Qué son las islas de plástico que también nacen en nuestros mares y océanos?

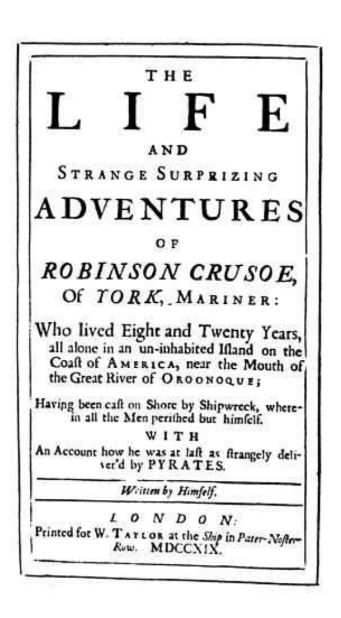


Figura 7. Bennymarty. (s.f.). Aerial view of plastic island or Great Pacific garbage patch [Fotografía]. En Adobe Stock.

Im_07 El oceanógrafo estadounidense Charles Moore, en 1997, se topó mientras navegaba en el Océano Pacífico con un mar de plástico tan extenso que tardó siete días en cruzarlo. Desde ese entonces esa gran masa de plástico se la conoció como la isla de plástico del Pacífico o el gran parche de plástico del Pacífico. Se trata de uno de los mayores síntomas de la crisis medioambiental que sufre el planeta.

1.4. Investigación. Literatura





THE
LIFE
AND
STRANGE SURPRIZING
ADVENTURES
OF
ROBINSON CRUSOE,
Of YORK, MARINER:
Who lived Eight and Twenty Years, all alone in an un-inhabited Island on the Coast of AMERICA, near the Mouth of the Great River of OROONOQUE;
Having been cast on Shore by Shipwreck, wherein all the Men perished but himself.
WITH
An Account how he was at last as strangely deliver'd by PYRATES.
Written by Himself.
LONDON:
Printed for W. TAYLOR at the Ship in Pater-Noster-Row. MDCCXIX.

Figura 8. Autor desconocido. (1719). Robinson Crusoe, 1st edition [Ilustración]. En Picryl.

Im_08 Robinson Crusoe, es una de las obras más famosas del célebre escritor inglés Daniel Defoe, publicada en 1719 y considerada la primera novela inglesa. Se trata de una autobiografía ficticia del protagonista, un náufrago inglés que pasa 28 años en una remota isla desierta en la desembocadura del Orinoco, cerca de las costas de Trinidad y Venezuela.

En el marco del proyecto se propone la lectura de una serie de libros relacionados con la temática de las islas. La obra más clásica que podemos citar es Robinson Crusoe pero se destaca la importancia de resaltar las narrativas que trascienden estereotipos y reflejan la diversidad de la sociedad. En este aspecto, es fundamental hacer

hincapié y actualizar este imaginario para ello se proponen libros protagonizados por mujeres y personas racializadas de diferentes orígenes para reflejar la diversidad existente en nuestra sociedad.

Según el nivel educativo se puede elegir un solo libro o trabajar varios libros en diferentes grupos de la clase proponiendo sesiones de discusiones en torno a la lectura.

Algunas referencias:

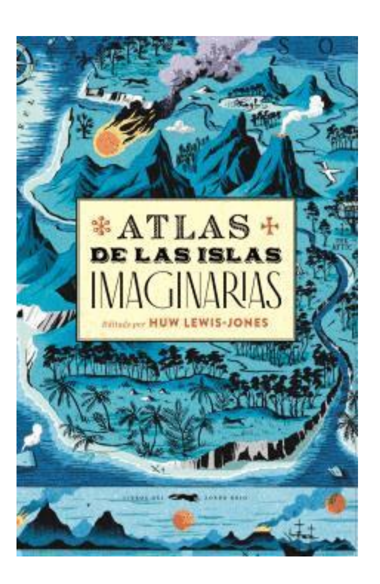


Figura 9. Traficantes de Sueños. (s.f.). Portada del libro "Atlas de las Islas Imaginarias" de Huw Lewis-Jones. En Traficantes. Licencia CC BY 4.0.

"Atlas de las islas imaginarias" de Huw Lewis-Jones. Este es un archipiélago reunido como tributo. Trescientos años después de que Defoe descubriera el potencial de una isla como motor de creación de historias, un equipo de 68 ilustradores repartidos por todo el mundo comparte por primerísima vez los contornos y las costas de sus propias creaciones.

"Las aventuras de Robinson Crusoe" (versión de Robinson Crusoe de Daniel Defoe adaptado para primaria) narra la historia de un náufrago inglés que pasa 28 años en una isla desierta, donde aprende a sobrevivir, enfrenta desafíos y reflexiona sobre la soledad. Su experiencia lo transforma y lo lleva a apreciar la libertad y la compañía de Viernes, un nativo que se convierte en su amigo.

"La isla: Un cuento ilustrado sobre el medioambiente para niños y niñas" de Cristina Bueno, Paolo Ferri, Anna Casals. Un cuento sobre la convivencia y de cuidado al medioambiente. (6-9 años)

"Lila y el secreto de los árboles" de Laura Barrera - Una historia envolvente sobre una niña indígena que vive en una isla y despierta el interés por la naturaleza que la rodea. (8-14 años)

"La isla de los delfines azules" de Scott O'Dell - Esta novela está inspirada en la historia real de una mujer llamada Karana, quien vivió sola durante 18 años en una isla frente a la costa de California en el siglo XIX. (9-14 años).

En las narraciones el foco está puesto en los exploradores. Los que buscan oro. Los que cazan ballenas. Los que se sublevan. Los que son abandonados. Los que mueren de sed y de enfermedades en islas tropicales. Los que mueren congelados en islas árticas, Los que buscan el Paso del Noroeste y nunca regresan de los territorios helados. La mayoría de los personajes y protagonistas en estas historias son hombres. Hay pocas mujeres. Además, cuando los isleños aparecen son retratados desde el punto de vista del colonizador. Las islas se presentan como remotas, desoladas, abandonadas, demasiado calurosas, excesivamente frías. Islas vacías debido a erupciones volcánica. Islas desiertas debido a pruebas nucleares. Islas que albergan prisioneros. Islas cuyas criaturas han sido cazadas hasta la extinción.

2. Fase 2 | Experimentación / creación

Se propone una serie de actividades para la confección de un "Atlas de posibles" mapas imaginarios a través de dibujos. Este atlas representará lugares deseados con sus reglas, plantas, animales, y reflexiones sobre el concepto de refugio climático. El objetivo es obtener un conjunto de islas inventadas, un archipiélago infinito, un laboratorio de lugares posibles, a medio camino entre cuentos y cartografía onírica y proyección de utopías.

Después de las diferentes actividades de investigación, se inicia la fase de creación explorando el entorno y tomando fotos de charcos en el patio del colegio o en su entorno cercano, que serán representados como pequeños lagos, fruto de accidentes del suelo, de imperfecciones y del uso. Estas imágenes se transformarán en propuestas en positivo y darán lugar a nuevas islas imaginarias, con sus hipotéticas vivencias y aventuras.

Posteriormente, se cartografiarán y se narrarán esos nuevos paisajes a través de elementos orográficos, dibujos, textos, tal como lo haría un/a novelista, un/a cartógrafo/a, o un/a geólogo/a mediante planos, trazando, y ubicando elementos botánicos e históricos, entre otros. En estas islas, se puede imaginar todo con la única condición de que sea

un lugar deseable para vivir, saludable, y con una convivencia en positivo.

Estos mapas servirán después para la creación de un atlas virtual compartido con todas las clases y grupos que hayan participado en el proyecto. Además, se ampliarán las islas imaginadas para una instalación efímera o perenne en el patio del centro.

2.1. Actividad. Fotografiar charcos



Figura 10. Charco. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.

Objetivos de la actividad:

- Fomentar la observación y la exploración del entorno natural después de la lluvia.
- Desarrollar el trabajo en equipo al realizar la actividad en grupos pequeños.
- Estimular la conexión del alumnado con la naturaleza a través de la fotografía.

Descripción de la actividad:

La clase explorará el entorno, específicamente el patio del colegio, o su entorno cercano, después de la lluvia para buscar y fotografiar charcos. Trabajará en grupos pequeños para fomentar la colaboración y el intercambio de ideas.

Materiales necesarios:

- Cámaras o dispositivos móviles con capacidad para tomar fotografías.
- Zapatos y ropa adecuada para caminar en áreas húmedas.

Tiempo estimado:

Aproximadamente 30-45 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Formar grupos pequeños de 3-5 personas, los grupos que se formarán serán los grupos hasta el final del proceso.
2. Explicar la actividad y los objetivos a los grupos.
3. Proporcionar las cámaras o dispositivos móviles a cada grupo.
4. Dirigirse al patio del colegio y explorar en busca de charcos.
5. Una vez localizados los charcos, los niños y niñas deberán fotografiarlos desde diferentes ángulos y perspectivas favoreciendo tomas desde arriba.
6. Fomentar la conversación y el intercambio de impresiones entre los miembros del grupo mientras capturan las imágenes.
7. Al finalizar, regresar al aula y revisar juntos las fotografías tomadas, compartiendo las observaciones e impresiones sobre los charcos fotografiados.
8. Elegir en cada grupo qué foto será impresa en A4 por el profesor o la profesora.

En el caso que por cuestiones organizativas o meteorológicas, la actividad no pudiera realizarse según esas pautas existen otras opciones:

- Se pueden generar previamente los charcos en el patio de manera artificial.
- Pedir que cada grupo traiga una foto de un charco ya impresas, de esta manera se involucra a las familias.
- También, si no se dispone de cámara, los charcos pueden ser dibujados sobre papel A4 intentado representarles como si se tratase de un plano, con vista de arriba, ocupando el espacio de la hoja.

2.2. Actividad. Isla y lago, analogía visual

❖ Relación entre la laguna, la isla y la nube. Ver aquí.

Objetivos de la actividad:

- Desarrollar la creatividad y la destreza manual de los niños y niñas.
- Fomentar la comprensión de analogías visuales a través de la representación artística de las islas y los charcos.
- Introducir conceptos cartográficos básicos, como escalas, a través de la creación de planos de las nuevas islas.

Descripción de la actividad:

En grupos de entre 3 y 5 personas, los mismos que se formaron en la actividad anterior, se recortará el charco de la foto impresa en A3. Posteriormente, con la ayuda del recorte, se dibujará el contorno del charco sobre un papel blanco de al menos 90 gramos. Luego, se recortará el papel blanco y se pegará la isla recortada sobre el fondo proporcionado e impreso en A3 horizontal, el cual estará pegado sobre una cartulina de formato A3 (ver anexo 1). Este resultado conformará el fondo del plano de la nueva isla.

Materiales necesarios:

Para cada grupo:

- 1 foto impresa en A4 del charco del grupo.
- 1 Papel blanco A4 de al menos 90 gramos.
- 1 Cartulina de formato A3.
- Pegamento.
- Anexo 1 con el fondo para el plano de la nueva isla formato A4 en blanco y negro.

Tiempo estimado:

Entre 45-60 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. En cada grupo, distribuir las fotos impresas de los charcos en formato A4.
2. Recortar los charcos.
3. Con la ayuda del recorte, dibujar el contorno del charco sobre el papel blanco.
4. Recortar el papel blanco el contorno de la forma creada.




5. Pegar la isla recortada sobre el fondo proporcionado e impreso en A3 horizontal, el cual estará pegado sobre una cartulina A3 (anexo 1).

6. Aprovechar la actividad para comentar que es una analogía visual, y explicar la relación entre las representaciones físicas de islas y charcos.

   Por ejemplo, en un mapa, una isla se representa como una masa de tierra rodeada por agua dentro de un cuerpo acuático, que podría ser un lago, mientras que el lago se muestra como una masa de agua rodeada de tierra. Podríamos decir que la isla es el "negativo" o la "antítesis" del lago en términos de la forma en que se representan visualmente en un mapa.

   Una analogía visual es una comparación o relación entre dos elementos basada en su apariencia física o características visuales. Se utiliza para representar conceptos abstractos o complejos de una manera más accesible y fácil de entender a través de la vista.

7. Introducir los elementos presentes en el fondo proporcionado, como el recuadro, la rosa de los vientos indicando el norte, el patrón representando el mar, y la escala gráfica, destacando su significado en un plano. Según el nivel educativo, se puede profundizar en el tema de las escalas en los planos.



Figura 11. Resta, G. (2019). Comparative size of lakes and islands [Ilustración de Colton, 1856]. En ResearchGate.

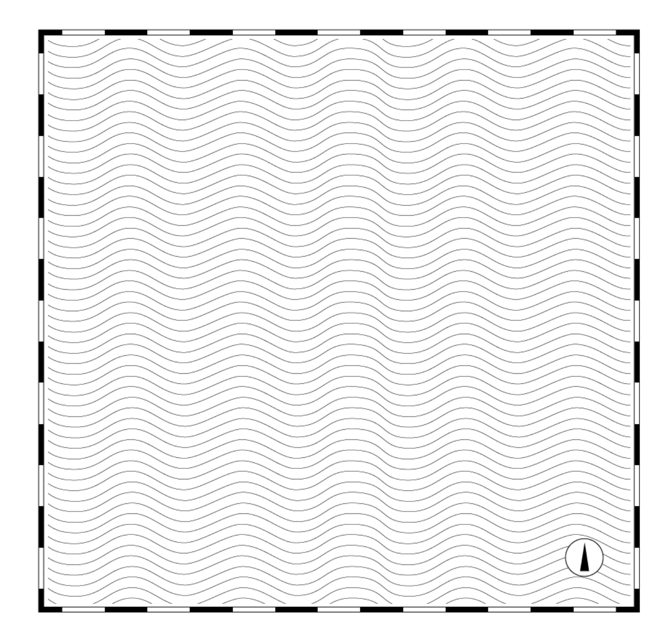


Figura 12. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.

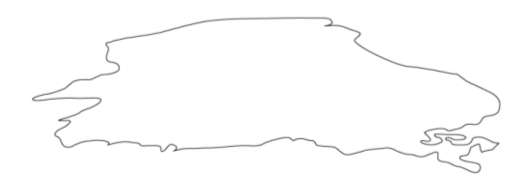


Figura 13. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.

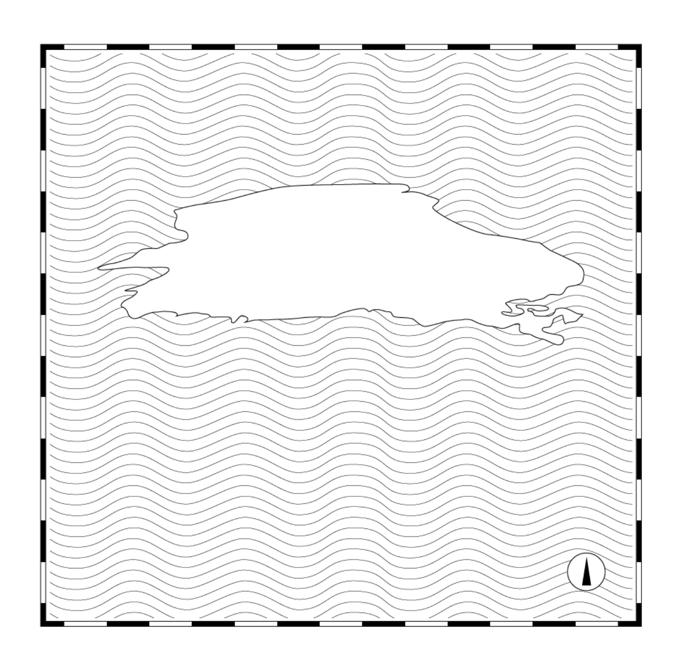


Figura 14. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.

2.3. Actividad. Pensar, imaginar una isla

Objetivos de la actividad:

- Facilitar la reflexión sobre los elementos que compondrían una isla imaginaria deseable.
- Estimular la escritura y el dibujo simultáneo para plasmar las características de la isla imaginada.

Descripción de la actividad:

Basándose en las premisas de la actividad 4.2 Explorando el imaginario insular, donde cada grupo exploró el imaginario insular y las características de su isla ideal, los niños y las niñas pensarán cómo sería esta isla de la cual se han dibujado los contornos. Utilizarán como referencia el libro "Atlas de islas imaginarias" y se les pedirá imaginar un lugar deseable donde quisieran vivir.

Completarán simultáneamente, en el grupo, dibujando en el plano de la isla realizado en la actividad anterior y escribiendo en el soporte proporcionado (anexo 2). Dependiendo del nivel educativo, se planificará el número de sesiones necesarias para complementar toda la información.

Materiales necesarios:

Para cada grupo:

- Cartulina de la actividad 4.2
- Plano de la isla realizado en la actividad anterior.
- Anexo 2 como soporte de escritura.
- Rotuladores.
- Opcionalmente: Libro "Atlas de islas imaginarias" ya citado en el punto 1.4 de la investigación.

Tiempo estimado:

El tiempo necesario variará dependiendo del nivel educativo y la profundidad con la que se aborden las preguntas planteadas. Se puede planear el número de sesiones necesarias para completar toda la información, 2 o 3 de entre 45 y 60 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Recordar los elementos que salieron de la actividad 4.2. Explorando el imaginario insular.

2. Utilizar el plano de la isla realizado en la actividad anterior como base para comenzar a imaginar y completar la información sobre la isla ideal.

3. Hacer referencia al libro "Atlas de islas imaginarias" para inspirar y enriquecer la imaginación de los niños y de las niñas.

4. Utilizar el soporte proporcionado (anexo 2) para dibujar y escribir simultáneamente las características de la isla imaginada, incluyendo topología, ubicación, topografía y clima, medios de transporte, habitantes humanos y no humanos, historia y llegada, vivencia y botánica.

5. Llevar a cabo discusiones y reflexiones grupales para compartir las ideas y enriquecer la visión colectiva de la isla imaginada.

Toponimia:

- *¿Cómo llamarías a esta isla? ¿Qué nombres tendrían sus playas, cabos, ríos y lagos?*

Topografía y Clima:

- *¿Cómo describirías el paisaje de esta isla? ¿Sería un lugar tranquilo con idílicas playas o tendría volcanes activos escupiendo fuego y azufre?*
- *¿Cómo sería el relieve de este lugar imaginario?*
- *Existirían montañas, valles, ríos, océanos o algún otro elemento geográfico característico?*
- *¿Cómo afectaría la topografía a la vida de los habitantes y la flora y fauna del lugar?*

Botánica:

- *¿Qué tipo de vegetación crecería en este lugar imaginario?*
- *¿Existirían especies de plantas únicas o particulares en este entorno?*
- *¿Cómo influiría la vegetación en la vida cotidiana y las actividades de los seres habitantes?*

Habitantes humanos y no humanos:

- *¿Quiénes vivirían en esta isla? ¿Residirían en ciudades, cuevas, desiertos o valles?*

- *¿Qué tipo de habitantes vivirían en este lugar? ¿Cómo serían sus viviendas y su organización social?*
- *¿Qué tipo de animales o criaturas no humanas habitarían esta región?*
- *¿Cómo interactuarían los habitantes humanos y los seres vivos en este entorno imaginario?*
- *¿Qué comerían las personas que habitan la isla? ¿Dónde dormirían cuando caiga la noche?*
- *¿Cómo se organizaría la vida en la isla? ¿Hay reglas? ¿Cuáles serían?*
- *¿Qué tipo de seres podrían habitar esta isla? ¿Estarían presentes osos gigantes, simios, dinosaurios u otras criaturas?*
- *¿Qué tipo de embarcaciones navegarían por las aguas circundantes de esta isla imaginaria?*
- *¿Cómo se produciría la energía?*

Historia y Llegada:

- *¿Cuál sería la historia de esta isla, y cómo han llegado sus pobladores y exploradoras a este misterioso lugar? ¿Sería una utopía, un paraíso en la tierra? ¿Por qué?*

2.4. Actividad. Aventuras isleñas

Objetivos de la actividad:

- Estimular la creatividad y la escritura narrativa de los niños y niñas a través de la elaboración de una situación, anécdota o historia relacionada con la isla imaginada.
- Favorecer la expresión artística mediante el dibujo de un paisaje correspondiente a la historia creada.

Descripción de la actividad:

Utilizando el soporte proporcionado (anexo 3) cada grupo escribirá una situación, anécdota o historia que esté relacionada con la isla que han creado. Se les pedirá también que dibujen un paisaje correspondiente a esta narrativa, permitiendo así que su imaginación visual se exprese.

Materiales necesarios:

Para cada niño y niña.

- Anexo 3 como soporte de escritura y dibujo
- Material de dibujo, como lápices de colores, marcadores o crayones.

Tiempo estimado:

Entre 45 a 60 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. Entregar el soporte para escribir a cada niño y niña.
2. Solicitar a los niños y niñas que imaginen una situación, anécdota o historia relacionada con la isla que crearon en actividades anteriores, y que la escriban en el soporte proporcionado.
3. Después de completar la escritura, invitarles a dibujar un paisaje correspondiente a su historia en el mismo soporte, utilizando los materiales de dibujo proporcionados.
4. Fomentar la creatividad y la expresión personal, mostrando interés y ofreciendo apoyo durante el proceso.
5. Una vez completadas las historias y los paisajes, se puede realizar una presentación grupal para que cada participante comparta su creación, lo que puede fomentar la expresión oral y la apreciación mutua de las narrativas e ilustraciones.

2.5. Actividad. Islas flotantes

Objetivos de la actividad:

- Trabajar la idea de escala.
- Recortar los patrones de las islas a mayor escala.
- Preparar la instalación para la presentación pública del proyecto.

Descripción de la actividad:

Cada grupo escalará el plano de su isla para dibujarlo en papel continuo y cortarlo para obtener el área que reproduce la superficie de la isla a un tamaño mayor.

Materiales necesarios:

- Anexo 1 completado
- Papel vegetal
- Papel continuo de 2x2 (para el patrón a recortar)
- Lápices
- Tijeras

Tiempo estimado:

Entre 1h y 1h30'.

Instrucciones paso a paso:

1. Con el papel vegetal, trazar la retícula del anexo 1 gracias a las marcas de referencia del marco cuadrado. Calcar el dibujo de la isla.
2. Reproducir esa cuadrícula a mayor escala sobre el papel continuo de 2x2.
3. Ayudándose de la retícula, dibujar el contorno de la isla.
4. Una vez finalizados los dibujos, se recorta el contorno de la isla con cuidado.

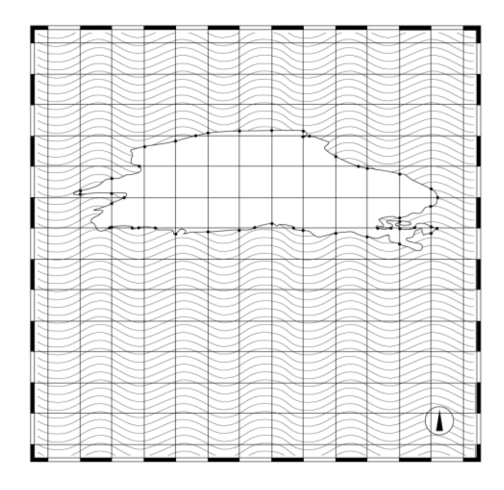


Figura 15. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.

2.6. Actividad. Islas refugio

Objetivos de la actividad:

- Materializar las islas a mayor escala.

- Generar una instalación espacial en el patio del centro efímera o perenne.

Descripción de la actividad:

Con la ayuda del patrón de papel de la actividad anterior dibujar o recortar las islas para instalarlas en el patio del centro a modo de archipiélago.

Se proponen varias opciones de materiales según los recursos disponibles y los deseos del profesorado y del equipo directivo. Es decir, las islas pueden materializarse de alguna manera; desde dibujos con tizas hasta elementos móviles de madera.

Materiales propuestos para instalación efímera:

Para dibujar en el suelo del patio el dia de la presentación:

- Tiza

Para recortar e instalar de manera puntual en el patio:

- Corcho
- Moqueta de color o negra
- Fieltro

Materiales propuestos para instalación perenne:

Para una instalación fijar:

- Pintura para suelo (y material de pintura como pinceles, protectores, etc.)

Para una presencia móvil:

- Maderas ya recortadas (láser o manual)
- Pintura para madera exterior (y material de pintura como pinceles, protectores, etc.)
- Ruedas (herramientas asociadas, tornillos y arandelas)

Tiempo estimado:

Dependiendo de la opción elegida y de los materiales utilizados.

Otras observaciones:

Para esta parte del proceso, según la opción elegida, se deberá invitar a las familias a participar en el proceso de formalización. Sobre todo si se elige la opción de islas móviles de madera, la manipulación de herramientas como destornilladores, martillos y pinturas impermeables

el apoyo de las familias permitiría un mejor desarrollo de la actividad además de un momento de compartido y de implicación con los niños y niñas.



Figura 16. Maquetas del proyecto "Sin grietas no habría mares" de Estelle Jullian. 2022.

3.Fase 3 Experimentación / creación

3.1. Atlas virtual

Esta parte del proceso es fundamental y necesaria para tener una visión global del proceso de creación del atlas que va más allá de las islas creadas en una sola aula. Es decir, para componer un atlas compartido con todos los grupos de todos los centros que hayan trabajado con esta guía, se tendrán que escanear y subir a la página web creada para este proyecto los materiales creados a lo largo del proceso:

- Escanear los anexos 1, 2 y 3 de cada isla.
  - Anexo 1: el dibujo/collage de la isla.
  - Anexo 2: la descripción de la isla.
  - Anexo 3: historias y paisajes de la isla.

El uso de los materiales de anexos permite tener una unidad gráfica que facilita la lectura y la puesta en relación de las diferentes experiencias y propuestas en la página web.

El centro educativo durante las diferentes etapas creativas del programa innov@plástica documentará los diversos procesos que se activarán con el alumnado participante, desde la fase 1 de reflexión/investigación a la última fase la 3, la de exposición y difusión.

La información y documentación recabada, en diferentes formatos físicos o digitales, especialmente la documentación audiovisual del

proceso creativo se alojará en la página web del centro educativo, en el apartado de la web que se identifique con el nombre del programa.

3.2. Instalación en el patio

Para la instalación del "archipiélago" en el patio del centro, la formalización depende de la opción elegida en el punto 2.6 Actividad. Islas refugio.

Según si la obra es efímera o perenne la producción, los permisos y las decisiones formales serán diferentes. Es obviamente distinto pintar unas formas con tizas que pintarlas con pintura exterior o construirlas con madera.

No obstante, a nivel espacial, la composición del archipiélago en el patio se puede llevar a cabo de manera participativa con el alumnado colocando los patrones de papel (para los dibujos con tizas o los elementos recortados (moqueta, corcho, madera, etc.) generando una dinámica grupal, cada isla teniendo que ubicarse respecto a las demás islas, creando más o menos espacio entre ellas, ocupando el patio.

En el caso de las propuestas perennes, pintura o elementos de madera, se pueden implementar la instalación con macetas y plantas en cada isla. Esa acción permitirá abordar los temas de refugios climáticos y de naturalización de los patios escolares. De hecho si el centro está en un proceso de naturalización del patio este proceso se puede vincular para iniciarlo, reforzarlo o potenciar las energías y los agentes ya involucrados (familias, AFAS, profesorado, etc.).

3.3. Exposición del proceso en el centro educativo

La exposición del proceso en el centro activará la instalación espacial creada en el punto anterior. La instalación es entonces la escenografía de la presentación pública y se podrá recorrer a lo largo del encuentro. Se propone invitar a toda la comunidad educativa

La presentación pública se puede estructurar de la siguiente manera:

- Presentación del proceso por parte del equipo directivo del centro.
- Presentación del atlas virtual por parte del profesorado mediante proyección en pantalla y/o compartiendo el

enlace de la página web para su consulta por parte de las personas asistentes.

- Presentación de cada isla por parte del alumnado. Cada grupo presentará su isla, ubicado en ella, explicando sus características narrándola. Esta parte puede necesitar una preparación previa en el caso que se quiera dramatizar.
- Exposición de los planos, dibujos y textos en cada aula participante.

3.4. Otras propuestas para la exposición y la difusión del resultado creativo

Además de la exposición del proceso en el centro educativo mencionada en el punto anterior, existen diversas alternativas para la difusión del resultado creativo generado a lo largo del proyecto. Algunas de estas propuestas incluyen:

- Realización de cuentacuentos para otras aulas del centro utilizando las islas creadas como escenario.
- Organización de una jornada de puertas abiertas: Invitar a la comunidad local, familiares y otros centros educativos a visitar la exposición del "archipiélago" y del atlas virtual, promoviendo la interacción y el intercambio de ideas.
- Realización de un evento artístico-cultural: Organizar una presentación pública que incluya actuaciones artísticas, conferencias, proyecciones audiovisuales u otras expresiones creativas relacionadas con el proyecto, con el fin de difundir y compartir los aprendizajes y experiencias adquiridos.
- Auto publicación que recopile el proceso, los resultados, las reflexiones y las conclusiones del proyecto, para ser distribuido entre los participantes, las autoridades educativas y otros interesados en conocer el trabajo realizado.
- Participación en eventos o ferias educativas: Presentar el proyecto en eventos educativos, ferias escolares o encuentros pedagógicos para compartir buenas prácticas, establecer lazos de colaboración con otros centros y ampliar la visibilidad de la propuesta educativa desarrollada.

Estas acciones complementarias de exposición y difusión contribuirán a enriquecer la divulgación y el reconocimiento del trabajo realizado, así como a fortalecer la conexión con la comunidad educativa y la sociedad en general.

D | MARCO METODOLÓGICO

1.Referentes teóricos y enfoques educativos

A través del enfoque ABPA (Aprendizaje Basado en Proyectos Artísticos) y el proceso creativo en el aula, se promueve la autonomía de pensamiento y el aprendizaje colectivo, haciendo eco a las ideas de Marina Garcés en "El contratiempo de la emancipación". En este contexto, la emancipación se concibe como el aprendizaje de vivir juntos, condicionado a la capacidad individual de pensar la vida por sí mismo. Esta noción se relaciona directamente con el concepto de aprendizaje propuesto por Kant en "Aprender a aprender", así como con la idea de autonomía vinculada al autodominio.

En este proceso, se integra el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que busca ofrecer al alumnado igualdad de oportunidades para aprender a través de la eliminación de barreras, la provisión de múltiples medios de representación, acción y expresión, y el fomento de la motivación y el compromiso.

Además, el planteamiento "Art thinking" en las escuelas, que se enfoca en trabajar con proyectos interdisciplinarios, enfatiza la capacidad de pensar de forma autónoma y el aprendizaje colectivo. De esta manera, se fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y actitudinales clave, ofreciendo al alumnado la oportunidad de explorar, crear y expresarse a través del arte y proyectos interdisciplinarios, lo que les permite crecer tanto de forma individual como en comunidad.

En este sentido este proceso/estudio interdisciplinario permite los siguientes enfoques educativos:

1. Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo:

- Se analiza y reflexiona sobre el simbolismo de las islas en la sociedad, su significado e impacto en la percepción cotidiana.
- Se estimula a formular preguntas, cuestionar conceptos preestablecidos y explorar nuevas perspectivas.

- Se examina cómo las islas son percibidas y representadas en la literatura, el cine y otras manifestaciones artísticas, fomentando un pensamiento crítico y reflexivo.

2. Fomento de la creatividad y expresión artística:

- Se promueve la creatividad a través de la elaboración de dibujos, mapas imaginarios y maquetas tridimensionales en la creación de un atlas de posibles.
- El alumnado tiene la oportunidad de expresar su creatividad a través del arte y la construcción de escenarios y paisajes inventados, estimulando la imaginación y la originalidad en sus representaciones.

3. Indagación científica y análisis de problemáticas medioambientales:

- Los niños y niñas exploran los procesos de formación de las islas, analizan factores geológicos y fenómenos naturales que contribuyen a su creación.
- Se investigan problemáticas medioambientales actuales relacionadas con las islas, como la biodiversidad, la conservación del medio ambiente, la subida del nivel del mar y la aparición de islas de plástico en los océanos.

4. Aprendizaje transversal y multidisciplinar:

- La propuesta integra conocimientos y metodologías de diversas áreas, como geología, geografía, filosofía, arte, ciencias ambientales, fomentando un aprendizaje transversal y multidisciplinar.
- Involucra a los participantes en un abordaje global de las temáticas relacionadas con las islas, permitiendo la interconexión de saberes y la comprensión integral del fenómeno insular.

5. Comprensión del entorno natural, geológico, geográfico y medioambiental:

- Se desarrolla la comprensión del entorno natural a través del estudio de la formación de las islas, sus características geológicas, geográficas y su papel en la conservación del medio ambiente.
- Los niños y niñas adquieren conocimientos sobre la importancia de la biodiversidad en las islas y los

fenómenos naturales que pueden afectarlas, promoviendo una visión holística de nuestro entorno.

6. Uso de recursos digitales para la investigación y presentación de hallazgos:

- Se emplean recursos digitales para la investigación de temas relacionados con las islas, la recopilación de información y la presentación de los resultados de manera digital.
- El alumnado utiliza las herramientas digitales para la creación de un atlas de posibles en formato digital, potenciando sus habilidades en el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

7. Promoción de la conciencia ambiental, sostenibilidad y respeto por la biodiversidad:

- La propuesta sensibiliza a los participantes sobre la importancia de la conservación del medio ambiente, la sostenibilidad y el respeto por la biodiversidad en el contexto insular.
- Se reflexiona sobre el impacto humano en las islas y se fomenta la adopción de prácticas responsables hacia el entorno natural, promoviendo la conciencia ambiental y la valoración de la biodiversidad.

8. Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo y trabajo colaborativo:

- Se potencia el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo a través de la investigación, la experimentación y la elaboración de proyectos basados en la autogestión del conocimiento.
- Los participantes trabajan de manera colaborativa en la creación de un atlas de posibles, fomentando la capacidad de trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y alcanzar metas comunes.

9. Apreciación y valoración de manifestaciones culturales y artísticas asociadas con las islas:

- Se explora la riqueza cultural y artística relacionada con las islas a través de la literatura, el cine, las artes plásticas y otras manifestaciones creativas.

2.Orientaciones para guiar la aplicación de la propuesta en el aula

Para guiar la implementación de la propuesta en el aula, se sugieren las siguientes orientaciones:

Ampliar el conocimiento general sobre islas a través de la bibliografía proporcionada al final de la guía o con otras fuentes. Esta información complementaria podrá brindar al profesorado herramientas adicionales para dinamizar las clases y apropiarse de la propuesta.

Registrar todo el proceso mediante fotografías, vídeos, portafolios, diarios lo que permitirá documentar el desarrollo de las actividades y generar material visual para análisis y reflexión.

Adaptar las actividades a la diversidad del alumnado teniendo en cuenta las capacidades y habilidades de cada nivel de primaria y de educación especial, asegurándose de que sean pertinentes, desafiantes pero alcanzables.

Fomentar un ambiente de participación activa, respeto y colaboración entre los niños y las niñas, garantizando la inclusión de todo el alumnado participante.

Basar la propuesta sobre la conexión con otras áreas del currículo, como la geografía, la literatura, las artes plásticas, la ciencia, entre otras, para proporcionar una experiencia educativa integral.

Utilizar recursos variados, incluyendo libros, material audiovisual y herramientas tecnológicas, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y ampliar las posibilidades creativas de los estudiantes.

Considerar la posibilidad de estrechar la vinculación con la comunidad, involucrando a familiares, expertos u otros actores relevantes para enriquecer la experiencia de aprendizaje del alumnado, brindando así un enfoque más amplio y contextualizado.

Planificar las actividades de forma secuenciada para un seguimiento sistemático y coherente del proyecto.

E | REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bonnett, A. (2022). El mapa de las islas. Un viaje fascinante a las islas más misteriosas, terroríficas y paradisíacas. Blackie books.

Bonnett, A. (2014). Fuera del mapa. Un viaje extraordinario a lugares inexplorados. Blackie books.

Martínez, L. (2020). Utopía no es una isla. Catálogo de mundos mejores. Espiskaia.

Moro, T. (2016). Utopia. Ariel.

Gerhardt, C. (2023). Atlas de las futuras islas sumergidas. Nuevos mapas para un océano desafiante. Menguantes.

Schalansky, J. (2013). Atlas de islas remotas. Cincuenta islas en las que nunca estuve y a las que nunca iré. Capitan swing y Nórdica Libros.

Bartlebooth (Ed.). (2022). Futuros mejores.

Editorial Herder. (1986). Diccionario de los símbolos. Barcelona.

Acaso, M & Megias, C. (2016) Art thinking. Cómo el arte puede transformar la educación. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Garcés, M. (2013). El contratiempo de la emancipación. Barcelona, España: Ediciones Destino.

Otras obras de ficción relacionadas con islas:

“Marcopola, la isla remera” de Jacobo Fernández. Marcopola, antes de llamarse Marcopola, era una islita aislada en medio del océano que se aburría mucho; hasta que una mañana al despertarse, descubrió en la orilla de su playa un extraño objeto... ¿Qué será?... ¿Para qué servirá? ¡Así comienza esta aventura en la que también encontrarás mucha agua, cielo, tierra, un avión, mariposas, un libro, un monstruo, estrellas, una barquita, gigantes, un cactus, una flor... y muchos amigos!

"La isla bajo el mar" de Isabel Allende: Esta novela histórica sigue la vida de una esclava en la colonia francesa de Saint-Domingue, que luego se convierte en la isla de Haití. La narrativa aborda temas de esclavitud, resistencia y libertad.

"La isla de Hugo" de Liniers: En esta novela gráfica, un niño llamado Hugo en compañía de su mascota, un ave llamada Ave, emprenden un

viaje a una isla desierta llena de criaturas extrañas. Es una historia llena de aventuras y amistad.

FUENTES REFERENCIALES, RECURSOS Y OTROS MATERIALES DIDÁCTICOS INTERESANTES

Geografías de la Soledad. Jacquelyn Mills. 2022. Documental

Zoe Lucas, naturalista e investigadora autodidacta, lleva más de 40 años viviendo, cuidando y documentando la isla de Sable. Es la única habitante humana de un rico ecosistema donde conviven caballos salvajes, focas, aves e insectos, pero también adonde llegan montañas de residuos plásticos.

https://www.filmin.es/pelicula/geografias-de-la-soledad

Ponyo en el acantilado. Hayao Miyazaki. 2008. Animación.

Esta película narra la historia de una joven pez que anhela ser humana, y su amistad con un niño en una isla costera, ofreciendo una representación visual de diversidad y amistad.

El reino de Kensuke. Neil Boyle. 2023. Animación.

La película cuenta la historia de Michael, un niño de 11 años que, acompañado de su perra Stella, se encuentra varado en una isla desierta después de que una tormenta los separe de sus padres durante un viaje por mar.

Unidades didácticas/Bancos de recursos didácticos:

Más denso y salado. Estelle Jullian (Culturama)

La publicación "Más denso y salado" es resultado del proyecto del mismo nombre desarrollado en 2023 en el marco del programa Resistències Artístiques. Sus 64 páginas recopilan experiencias, entrevistas, textos, charlas, talleres y visitas relacionadas con la investigación interdisciplinar sobre la sal y las plantas halófitas, con el fin de divulgar una visión poliédrica de la investigación y el territorio. Cruza campos de conocimiento como la oceanografía, la botánica, la agronomía, la cerámica, la filosofía y el arte, involucrando a la comunidad educativa en una reflexión colectiva activa sobre el entorno.

https://files.cargocollective.com/c366327/231003_Mas-denso_Publicacio-n-compressed.pdf

Red Planea. Red de arte y escuela.

Una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales que se comprometen a utilizar las prácticas artísticas en la escuela pública

de manera transversal, situada en los territorios y con vocación de generalización y permanencia.

https://redplanea.org/

Centro de reutilización creativa (ReMidaBA)

Promueve la idea de que los materiales de descarte son recursos valiosos. Está destinado a docentes y estudiantes de formación docente de nivel inicial y niños/as de nivel inicial de 3 a 5 años.

http://buenosaires.gob.ar/educacion/centro-de-reutilizacion-creativa/centro-de-reutilizacion-creativa-remida-ba

https://www.remida.org/

Aprenentatge basat en projectes artístics

La creciente necesidad de abordar aquello metodológico en las aulas se concreta en esta propuesta formativa que incorpora la semiología de los lenguajes artísticos como parte ineludible de los proyectos de aula.

https://portal.edu.gva.es/cefireae/wp-content/uploads/sites/217/2020/03/ABPA-MARC-TE%C3%92RIC-2020.pdf

El contratiempo de la emancipación. Marina Garcés

https://www.medialab-matadero.es/sites/default/files/multimedia/documentos/2020-03/el%20contratiempo%20de%20la%20emancipacio%CC%81n%20Marina%20Garc%C3%A9s.pdf



Figura 17. Library of Congress. (s.f.). Statue of Liberty, Liberty Island, New York Harbor [Fotografía]. En Library of Congress Prints and Photographs Online Catalog.

Im_17 Escaneado de fotografía en color de la explosión de la Operación Crossroads. Vista aérea del hongo nuclear de la bomba atómica Able, atolón de Bikini en el Pacífico. 1946.

TRAYECTORIA DE LA AUTORA DE LA GUÍA

Estelle Jullian, (Aviñón, Francia) es una artista y arquitecta residente en Valencia. Su práctica abarca diversos campos como la arquitectura, el arte, la ecología y la participación. Su interés se centra en el desarrollo de herramientas inclusivas donde el espacio se interpreta desde una perspectiva social, cultural y medioambiental. Su compromiso con las prácticas espaciales críticas se materializa en proyectos culturales y comunitarios, exposiciones, proyectos educativos, talleres e intervenciones espaciales site-specific.

Recientemente ha sido seleccionada para programas y proyectos internacionales como Palimpsest EU project en Jerez de la Frontera, Culture in Residency en TU Vienna de la LINA European Architecture Platform, Resistències Artístiques en Valencia y CULTURA RESIDENT en Ginebra, entre otros.

Ha sido reconocida en eventos como la Biennal de Arte Público Miquel Navarro, los Premios "Connexio, espacios para la reflexión", y la XXI Mostra art públic en Valencia, así como finalista en los 10° premios «Talents contemporains» de la Fondation François Schneider.

Su trabajo ha sido exhibido el Ecology Center y en la Gospel Flat Farmstand Gallery(California, EE.UU), en el Centro Cultural Los Arenales (Santander, ES), en Art Genêve y en el Embassy of Foreign Artists (Ginebra, CH), en la Galeria Blanca Soto y en Intermediae

Matadero (Madrid, ES), en el Centro del Carmen Cultura Contemporánea (Valencia, ES).

En el ámbito de proyectos artístico-educativos, destacan los proyectos como "Sin grietas no habría mares" y "Más denso y salado", llevadas a cabo en colaboración con comunidades educativas en distintas localidades de la comunidad valenciana en el marco del programa Resistències Artístiques: Processos artístics en entorns educatius del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, Secretaria Autonòmica de Cultura, Direcció General d'Innovació Educativa i Ordenació i CEFIRE artisticoexpressiu.

Actualmente, se encuentra trabajando en la redacción del #4 de la colección Arte y Curriculum, impulsada por la Red Planea y promovida por la Fundación Daniel y Nina Carasso.

Estelle Jullian tiene un perfil híbrido y comprometido con la creación de narrativas que invitan a reflexionar sobre nuestra relación con el entorno, fomentando la creatividad, la interacción con el medio ambiente y la construcción de significado a través del arte y la educación.

La mayoría de los proyectos en los que participa exploran la noción de territorio en un sentido amplio e intentan relacionar elementos aparentemente disímiles para ofrecer nuevas posibilidades de interpretación.

Para lograrlo, Estelle recurre a estrategias de acercamiento al territorio como el juego entre diferentes escalas y el desvío del método científico hacia la ficción, los cuales permiten hacer conceptos abstractos más accesibles al público, al hacerlos tangibles y al permitir una apropiación subjetiva a través de la narrativa.

En este sentido, "El nacimiento de una isla" estimula una actitud creativa a través de la observación y la manipulación del entorno inmediato, generando nuevas formas de percibir el mundo que habitamos y cambiando la percepción de éste mediante una actitud de reflexión-acción, junto con la identificación de las relaciones de interdependencia que entretejemos con el medio ambiente y las leyes de la naturaleza.

F | ANEXOS

1. Anexo 1

Figura 18. Imagen proporcionada por Estelle Jullian.





2.Anexo 2

Toponimia / Toponímia:

Topografía y clima / Topografia i clima:

Botánica / Botànica:

Habitantes humanos y no humanos / Habitants humans i no humans:

Historia y llegada / Història i arribada:


GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura,
Universidades y Empleo

INNOV@
plástica

3.Anexo 3


INNOV@
plástica


GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura,
Universidades y Empleo


INNOV@
ARTS